

**INFORMATION SYSTEM OF MOTOR VEHICLE SERVICE
PROVIDER BASED ON ANDROID IN SABANG CITY
SISTEM INFORMASI LAYANAN PENYEDIA JASA KENDARAAN
BERMOTOR DI KOTA SABANG BERBASIS *ANDROID***

*Vahmi Khairianshah¹, Mahendar Dwi
Payana, S.ST., M.T²
Prodi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer,
Universitas Ubudiyah Indonesia
Jl. Alue Naga Tibang. Kec. Syiah Kuala, Banda Aceh, Indonesia^{1 dan 2}
Email: Vahmy07@gmail.com¹, Mahendar@uui.ac.id²*

ABSTRAK

Kota Sabang merupakan salah satu daerah andalan pariwisata di Pulau Weh. Pulau Weh terletak di paling ujung barat Indonesia. Bukan merupakan hal yang tabu jika kota Sabang ini di datangi oleh para wisatawan asing dari luar negeri maupun dalam negeri. Pariwisata merupakan hal sangat penting bagi kota Sabang. Aktifitas kepariwisatawan banyak tergantung pada transportasi dan komunikasi. Transportasi darat merupakan sarana yang biasa digunakan sebagian masyarakat, namun kurangnya informasi tentang jasa penyewaan kendaraan bermotor di kota Sabang menjadi salah satu permasalahan yang dihadapi wisatawan. Wisatawan masih kebingungan dalam mencari informasi dimana penyewaan kendaraan bermotor yang ada di kota Sabang karena belum tersedianya informasi tersebut, maka dibutuhkan sebuah Sistem Informasi Layanan Penyedia Jasa Kendaraan Bermotor di Kota Sabang yang berbasis *Android* yang dapat memudahkan wisatawan dalam mencari informasi mengenai penyewaan kendaraan bermotor di kota Sabang.

Kata Kunci : *Sistem Informasi, Penyewaan Kendaraan Bermotor, Kota Sabang.*

ABSTRACT

Sabang City is one of the mainstay of tourism in Pulau Weh. Weh Island is located at the far western tip of Indonesia. Not a taboo if the city of Sabang is visited by foreign tourists from abroad and within the country. Tourism is very important for the city of Sabang. Tourism activity depends a lot on transportation and communication. Land transportation is a common means used by some people, but the lack of information about motor vehicle rental services in Sabang city becomes one of the problems faced by tourists. Tourists are still confused in finding information where the rental of motor vehicles in the city of Sabang due to unavailability of such information, it required an Information System Service Vehicle Service Provider in the city of Sabang based on Android that can facilitate tourists in finding information about the rental of motor vehicles in the city Sabang.

Keywords: *Information Systems, Motor Vehicle Rental, Sabang City*

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kota Sabang adalah salah satu kota yang berada di provinsi Aceh. Kota ini berupa kepulauan di ujung Indonesia, dengan nama pulau Weh, Pulau ini merupakan andalan wisata Aceh yang banyak dikunjungi oleh wisatawan asing dan wisatawan lokal, karena Sabang adalah kota kecil yang memberikan destinasi wisata alam yang sangat menarik.

Pariwisata merupakan hal sangat penting bagi kota Sabang. Aktivitas kepariwisatawan banyak tergantung pada transportasi dan komunikasi. Faktor jarak dan waktu sangat mempengaruhi keinginan orang untuk melakukan perjalanan wisata. Transportasi darat merupakan sarana yang biasa digunakan sebagian besar masyarakat, Namun kurangnya informasi tentang jasa penyewaan kendaraan bermotor di kota Sabang menjadi salah satu permasalahan yang dihadapi oleh wisatawan.

Sebenarnya banyak usaha rental kendaraan bermotor di kota sabang yang memberikan jasa penyewaan kendaraan bermotor guna mempermudah wisatawan, namun kurangnya media promosi membuat para penyedia jasa kendaraan bermotor tersebut tidak di ketahui oleh wisatawan. Seharusnya penggunaan *smart phone* yang dimiliki oleh hampir semua orang dapat dijadikan sebagai media untuk saling bertukar informasi antara penyedia kendaraan bermotor dengan wisatawan.

Oleh karena itu, diperlukannya sebuah sarana untuk mempermudah wisatawan dan para penyedia jasa untuk saling berbagi informasi. Sebuah sarana yang mampu memberikan informasi bagi wisatawan sekaligus menjadi media promosi bagi para penyedia jasa kendaraan bermotor.

Maka dari itu penulis akan membuat sebuah aplikasi sistem informasi layanan penyedia jasa kendaraan bermotor di kota Sabang berbasis android guna mempermudah

wisatawan dan penyedia jasa transportasi untuk saling berbagi informasi.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah, antara lain adalah :

1. Belum tersedianya suatu media informasi layanan penyedia jasa penyewaan kendaraan bermotor di kota Sabang.
2. Kurangnya sarana untuk memudahkan para penyedia kendaraan bermotor dalam mempromosikan kendaraan yang di sewakan.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada maka tujuan dari laporan penulisan skripsi ini adalah:

1. Merancang sebuah aplikasi sistem informasi berbasis *android* yang dapat memudahkan wisatawan dalam mencari informasi kendaraan bermotor di kota Sabang,
2. Memudahkan penyedia jasa kendaraan bermotor dalam mempromosikan jasa kendaraan bermotor yang disewakan.
3. Sebagai sebuah media yang memberikan informasi sekaligus media yang dapat menghubungkan penyedia jasa kendaraan bermotor dengan penyewa kendaraan

1.4 Batasan Masalah

Agar permasalahan yang dibahas tidak terlalu luas dan dapat lebih fokus dalam melakukan analisi dan perancangan sistem, maka dilakukan pembatasan masalah, antara lain:

1. Aplikasi ini dapat melakukan pembokingan kendaraan, pengkonfirmasi pesan sudah dilakukan melalui aplikasi, namun konfirmasi bukti pembayaran dilakukan secara manual melalui konfirmasi *telephone*.
2. Kendaraan bermotor yang diangkat hanya kendaraan roda dua (sepeda motor) dan roda empat (mobil penumpang).

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan informasi pada wisatawan dalam mencari penyedia jasa kendaraan bermotor di kota Sabang.
2. Sebagai sarana yang di gunakan penyedia layanan jasa kendraan bermotor untuk mempromosikan kendraan bermotor yang di sewakan.
3. Mempermudah wisatawan dan penyedia jasa kendraan bermotor dalam berbagi informasi mengenai jasa penyewaan kendraan bermotor di kota Sabang.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kota Sabang

Kota Sabang adalah kota yang terletak di ujung barat pulau Sumatra, Sabang Memiliki puncak tertinggi 617mdpl dan luas 153 kilometer persegi, karena keberadaan kota Sabang yang berada di pulau Weh, sabanyak orang menyebutnya dengan pulau Sabang. Saat ini Sabang menjelma menjadi destinasi wisata bahari Indonesia yang menawarkan surga bagi para penyelam. Di sini Anda dapat menikmati alam bawah lautnya dengan menyelam untuk menemukan ratusan spesies ikan dan kekayaan terumbu karang alami yang bukan ditanam atau budidaya

Sabang juga merupakan sebuah daerah yang sangat unik bagi Indonesia. Hal itu karena di sinilah Anda dapat menemukan tugu Nol Kilometer yang merupakan cikal bakal istilah, "Dari Sabang sampai Merauke".

Pesona Sabang menawarkan keelokan garis pantai yang indah, air laut nan biru dan bersih serta pepohonan nan hijau. Akan tetapi, bukan wisata bahari saja dapat ditemukan di Sabang. Ada gunung, danau, pantai, laut, serta

Anda dengan masyarakat setempat akan memberikan pengalaman yang berkesan.

2.2 Jasa Penyewaan Kendaraan Bermotor

Jasa adalah kegiatan yang dapat diidentifikasi, yang bersifat tak teraba, yang direncanakan untuk pemenuhan hutannya yang masih alami dan terjaga menunggu dikunjungi. Belum lagi interaksi

kepuasan konsumen. Untuk menghasilkan jasa mungkin perlu atau mungkin juga tidak perlu penggunaan barang yang berwujud. Walaupun diperlukan barang berwujud, akan tetapi tidak terdapat pemindahan hak milik atas benda tersebut. (M.Tohar,2000)

2.3 Sampel Data Rental Kendaraan Bermotor Di Kota Sabang

Berikut beberapa data rental kendaraan yang berada di kota sabang, baik yang menyewakan kendaraan bermotor jenis sepeda motor, mobil, maupun jasa rental kendaraan yang menyewakan motor dan mobil.

2.3.1 Iqbal Rental

Usaha rental yang dimulai pada tahun 2016 ini jalankan oleh seorang pemuda asli sabang dengan nama asli Muhammad Iqbal, merintis usaha rental dengan memulai menyewakan kendaraan pribadi miliknya pada wisatawan, usaha rentalnya hanya menyediakan kendaraan sepeda motor saja yang saat ini berjumlah 3 kendaraan. Namun dia siap mencarikan kendaraan mobil jika ada wisatawan yang ingin menyewa mobil. Menggunakan kios orang tunya sebagai tepat menaruh kendaraan yang di sewakan. Pemuda yang beralamat di Juring Blang Teunom, Gp. Balohan ini memulai usaha rentalnya pada pukul 8.00 wib hingga 17.00 wib tiap harinya.

2.3.2 Iboh Snorkling Center

Usaha rental yang beralamat di Juurong Teuping Layeu, Iboih ini memulai usaha penyewaan kendaraan bermotor ini pada tahun 1977, toko yang mulai dibuka pada pukul 8.00 pagi hingga menjelang pukul 23.00 malam ini sebenarnya memfokuskan penyewaan pada alat snorkling, namun bagi

wisatawan yang tengah berada di pantai iboih, dapat menyewa kendaraan di iboh snorkling center ini. Dengan pemilik usaha yang bernama Tarmizi, unit usaha rental ini menyediakan mobil dan sepeda motor sebagai alat kendaraan yang disewakan.

2.4 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat

manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar

tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan.(Hutahaean,2014:13)

2.4.1 Konsep Sistem Informasi

Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut dengan istilah blok bangunan (*building block*) yaitu ;

1. Blok masukan (*input block*)
2. Block model (*model block*)
3. Block keluaran (*output block*)
4. Blok teknologi (*technology block*)
5. Blok basis data (*data base block*)
6. Blok kendali (*control block*)

(Hutahaean,2014:13-14)

2.5 Basis Data

Basis data (inggris : *Database*) adalah kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut. (Prasetio,2014:45)

Basis data dan lemari arsip sesungguhnya memiliki prinsip kerja dan tujuan yang sama. Prinsip utamanya adalah kemudahan dan kecepatan dalam pengambilan kembali data atau arsip. Perbedaannya hanya terletak pada media penyimpanan yang digunakan. Jika lemari arsip menggunakan lemari sebagai media penyimpanan, maka

basis data menggunakan media penyimpanan

Yang sangat ditonjolkan dalam basis data adalah pengaturan, pemilahan, pengelompokan, pengorganisasian data yang akan kita simpan sesuai fungsi atau jenisnya. Pemilahan/pengelompokan ini dapat berbentuk sejumlah file atau table terpisah atau dalam bentuk pendefinisian kolom-kolom atau field-field data dalam setiap file atau table.(Yanto,2016:4)

2.5.1 Konsep Dasar Basis Data

Basis data terdiri dari 2 kata, yaitu

basis dan data. Basis dapat diartikan sebagai markas, gudang, tempat berkumpul.

Sedangkan data adalah fakta yang mewakili suatu objek seperti manusia, barang, hewan peristiwa, keadaan dan sebagainya, yang direkam dalam bentuk angka, huruf, symbol, teks, gambar, bunyi atau kombinasinya. Basis data sendiri dapat di definisikan dalam sejumlah sudut pandang seperti :

- a. Himpunan kelompok data yang saling berhubungan yang diorganisasi sedemikian rupa agar dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah.
- b. Kumpulan data yang saling berhubungan yang disimpan secara Bersama sedemikian rupa dan tanpa pengulangan (*redundasi*), untuk memenuhi berbagai kebutuhan.
- c. Kumpulan file yang saling berhubungan yang disimpan dalam media penyimpanan elektronik. (Yanto,2016:10)

Komponen penting dalam sistem basis data adalah:

1. Data
2. *Hardware*
3. Sistem Operasi
4. Basis data
5. *Database management system*
6. *User*
7. Aplikasi lainnya

2.6 Entity Relationship Diagram (ERD)

elektronis seperti *disk (flashdisk, harddisk, MicroSD)*. Tidak semua bentuk penyimpanan data secara elektronik bisa disebut basis data.

Salah satu *tools diagram* yang digunakan untuk memodelkan konseptual (abstraksi) data adalah *ERD. Diagram* ini sangat populer dan banyak digunakan oleh

para pengembang sistem dalam memodelkan data. *ERD* adalah *tools* yang digunakan untuk melakukan pemodelan data secara abstrak dengan tujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan struktur dari data yang akan digunakan (Bagui dan Erap, 2003) sedangkan pendapat lain mengatakan bahwa *ERD* adalah *tools* yang digunakan untuk memodelkan data dengan tujuan untuk menghasilkan penggambaran struktur *database* secara konseptual dengan menggunakan metode top-down (wikipedia, 2007). Dari kedua pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa *ERD* merupakan *tools* yang digunakan untuk memodelkan struktur data dengan menggambarkan entitas dan hubungan antara entitas (*relationship*) secara abstrak (konseptual).

2.7 Diagram Use Case (Use Case Diagram)

Salah satu kontributor terhadap *diagram use case* dalam *UML* adalah Ivar Jacobsen. *Use case* menggambarkan *external view* dari sistem yang akan kita buat modelnya. Model *use case* dapat dijabarkan dalam *diagram use case*, tetapi yang perlu diingat, *diagram* tidak identik dengan model karena model lebih luas dari *diagram*. (muslihudin,2016:64)

2.8 Pemrograman Java

Java dalam ilmu komputer, merupakan bahasa pemrograman berorientasi objek yang diperkenalkan pada tahun 1995 oleh Sun Microsystems Inc, penciptaan bahasa java dipimpin oleh James Gosling. Bahasa pemrograman java tercipta berawal dari sebuah pemrograman yang dapat berjalan di semua *device* tanpa harus terikat oleh *platform* yang digunakan oleh *device* tersebut, terlaksanalah sebuah proyek yang dipelopori oleh Patrick Naughton, James Gosling, Mike Sheridan dan Bill Joy pada tahun 1991, maka terciptalah bahasa pemrograman java yang awalnya bernama "Oak" (Rickyanto, 2003).

2.9 Sistem Operasi Android

Sistem operasi *android* adalah sistem operasi berbasis *linux* yang dirancang untuk perangkat layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Menurut Hermawan (2011), *android* merupakan sistem operasi *mobile* yang tumbuh ditengah sistem operasi lainnya. Sistem operasi lainnya seperti *Windows Mobile*, *i-Phone OS*, *Symbian*, dan masih banyak lagi. Akan tetapi, sistem operasi *android* ini berjalan dengan memprioritaskan aplikasi inti yang dibangun sendiri tanpa melihat potensi yang cukup besar dari aplikasi pihak ketiga.

2.10 Web Service

Web service adalah suatu sistem perangkat lunak yang dirancang untuk mendukung interoperabilitas dan interaksi antar sistem pada suatu jaringan. Web service digunakan sebagai suatu fasilitas yang disediakan oleh suatu web site untuk menyediakan layanan (dalam bentuk informasi) kepada sistem lain, sehingga sistem lain dapat berinteraksi dengan sistem tersebut melalui layanan-layanan (service) yang disediakan oleh suatu sistem yang menyediakan web service.

2.10.1 Android Studio

Android Studio adalah sebuah IDE untuk *Android Development* diperkenalkan Google pada acara I/O 2013. *Android studio* menggunakan *Gradle* untuk manajemen project. *Android studio* adalah lingkungan pengembangan terpadu (*IDE*) resmi untuk pengembangan *platform android*, hal itu disampaikan pada tanggal 16 Mei 2013.

2.11 Black Box Testing

Black box testing adalah sebuah system pengujian yang terfokus pada unit program memenuhi kebutuhan yang disebutkan dalam spesifikasi. Pada black box testing, cara pengujian hanya dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul, kemudian di amati apakah hasil dari

unit itu sesuai dengan proses yang diinginkan.(Hanif, 2007:172)

Black box testing adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak, pengujian ini hanya memfokuskan pengujian pada hasil interface, tanpa memperdulikan isi dari aplikasi yang sedang di uji. Pengujian *Black box testing* di analogikan seperti kita melihat sebuah kotak hitam, kita hanya melihat penampilan luar saja tanpa memperdulikan isi yang ada dalam kotak tersebut.

3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan ialah metode kualitatif, dikarenakan perancangan sistem informasi layanan penyedia jasa kendaraan bermotor di kota Sabang bertujuan sebagai media penghubung antara wisatawan yang ingin mencari informasi penyewaan kendaraan bermotor dan penyedia jasa layanan kendaraan bermotor di kota Sabang untuk saling bertukar informasi. Metode ini digunakan berdasarkan hasil dari sebuah pengamatan yang di dapatkan dari hasil wawancara langsung dan pengamatan terhadap identifikasi masalah yang ada.

3.2 Objek dan Alur Penelitian



Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian

Objek yang dikaji pada penelitian ini adalah rancangan sistem. Dimana hasil akhirnya adalah berupa sistem informasi. Alur penelitian ini memiliki beberapa tahapan antara lain:

1. Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan Pengumpulan data dengan mencari referensi-referensi yang dilakukan di perpustakaan, media internet, toko buku, maupun wawancara langsung.

2. Penentuan Masalah

Tahap ini dilakukan untuk mencari permasalahan yang berhubungan dengan informasi penyewaan jasa kendaraan bermotor.

3. Perancangan

Pada tahap ini penulis merancang segala keperluan untuk membangun aplikasi ini seperti *Use case diagram*, ERD, dan perancangan *database* serta *user interface*.

4. Pemograman

Pada tahap ini penulis melakukan penulisan *source code* untuk membangun aplikasi berdasarkan perancangan agar sistem yang dihasilkan dapat sesuai dengan kebutuhan pengguna.

5. Implementasi

Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap aplikasi dengan menggunakan metode *black box testing* untuk menguji aplikasi yang telah dirancang. Pengujian ini dilakukan untuk menguji apakah aplikasi telah berjalan dengan baik dan sesuai perencanaan.

6. Pembuatan Laporan

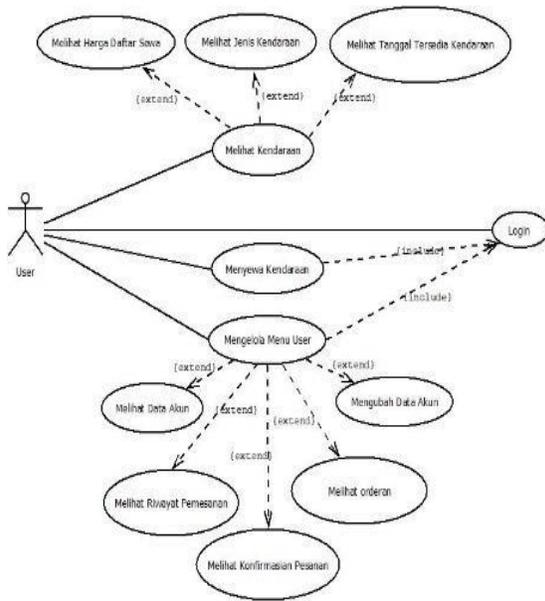
Pada tahap ini adalah melakukan laporan penelitian yang melingkupi hasil pengujian dan analisa sistem dan diakhiri dengan kesimpulan

3.3 Perancangan UML

3.3.1 Use Case Diagram

Diagram Use Case merupakan gambaran grafis dari beberapa atau semua aktor dan interaksi di antara komponen yang

diperkenalkan suatu sistem untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut seperti pada Gambar 3.2, Gambar 3.3 dan Gambar 3.4



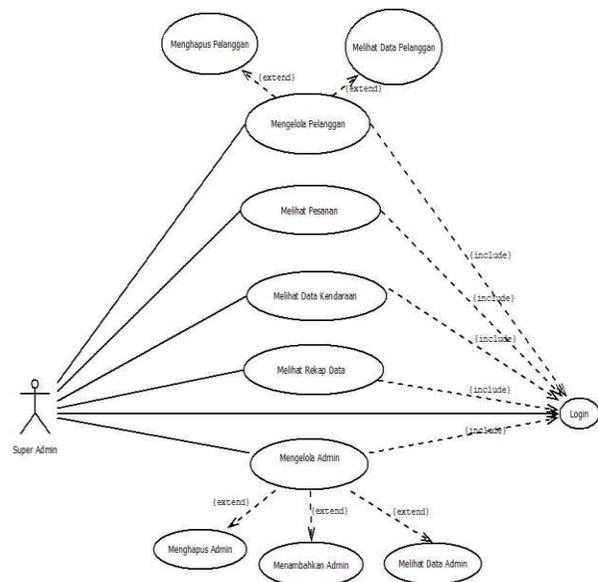
Gambar 3.2 Use Case Diagram Aktor User

Pada Gambar 3.2 dapat di lihat bahwa user dapat menggunakan fungsi “Melihat Kendaraan”, “Menyewa Kendaraan”, dan “Mengelola Akun”. Namun untuk dapat pada fungsi “Menyewa Kendaraan” dan “Mengelola Akun” user harus melakukan perintah “Login” agar dapat menggunakan fungsi tersebut. Lain halnya dengan fitur “Melihat Kendaraan” dimana fitur tersebut dapat digunakan tanpa harus melakukan perintah ”Login” .



Gambar 3.3 Use Case Diagram Aktor Admin

Pada Gambar 3.3 ini merupakan diagram admin yang dapat menggunakan fungsi “Mengelola Data Kendaraan”, “Mengelola Pesanan”, “Mengelola Toko”, Serta “Melihat Pesanan Terkonfirmasi”. Semua fungsi tersebut hanya dapat digunakan jika admin telah memenuhi syarat “Login”. Dengan kata lain semua fungsi yang terdapat pada diagram admin tidak dapat digunakan sebelum admin melakukan login pada aplikasi terlebih dahulu.



Gambar 3.4 Use Case Diagram Super Admin

Pemanggilan data aplikasi web *admin* berbeda dengan pemanggilan data pada aplikasi *user*. Aplikasi *user* membutuhkan *web service* sebagai penghubung antara aplikasi dan data pada *database*. Namun pada aplikasi web *admin*, hal itu tidak dibutuhkan karena *database* dapat menerima langsung bahasa pemrograman web dan langsung memberikan data dari *database* pada aplikasi web seperti di jelaskan pada gambar 3.6.

4.1.3 Aplikasi Super Admin

Aplikasi ini adalah aplikasi yang digunakan oleh *super admin* (pemilik aplikasi), aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman web ini bertujuan untuk menambah *admin*, mengelola data *admin*, melihat semua data *user*, hingga melihat semua pesanan kendaraan baik yang baru di order maupun yang telah terkonfirmasi oleh *admin*, dalam hal ini *super admin* bersifat tunggal, berbeda dengan *admin* yang banyak dan hanya dapat melihat data masing-masing akun.

Sama halnya dengan aplikasi web *admin*, semua pemanggilan dan pengembalian data dilakukan langsung antara *database* dan web tanpa adanya perantara *web service* atau sejenisnya seperti penjelasan pada gambar 3.6.

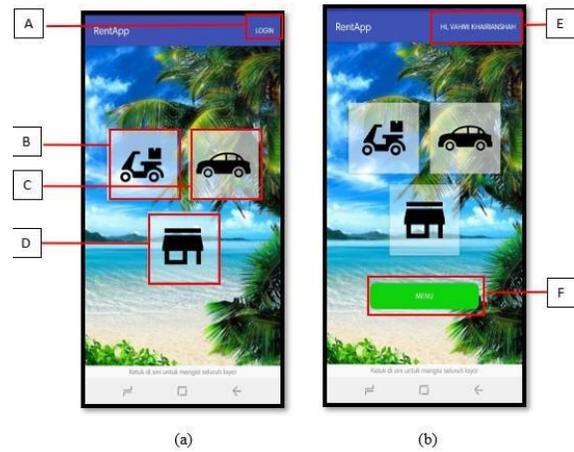
4.2 Hasil Penelitian

Hasil penelitian adalah tahap akhir dari proses pembuatan karya ilmiah, digunakan untuk menyampaikan dan mendeskripsikan hasil penelitain agar hasil dari sebuah penelitian dapat dipahami dengan baik.

4.2.1 Tampilan Aplikasi User

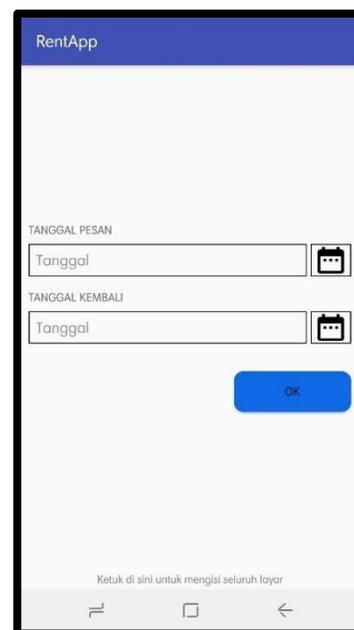
Hasil penelitian pada tampilan aplikasi *user* meliputi tampilan yang dapat di akses oleh *user* baik dalam keadaan login maupun tidak login, berikut beberapa halaman yang dapat di akses oleh *user*:

1. Halaman utama



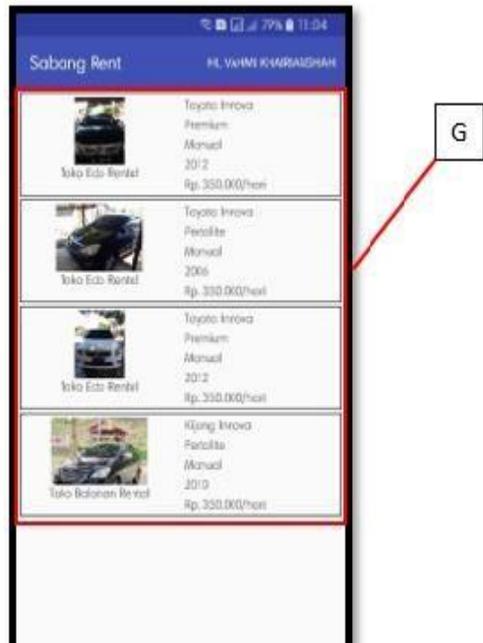
Gambar 4.1 Halaman Utama

2. Halaman tanggal pesanan



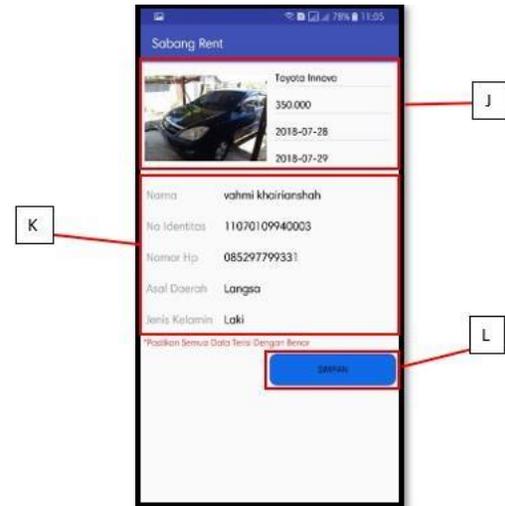
Gambar 4.2 Halaman Tanggal Pesanan

3. Halaman list kendaraan



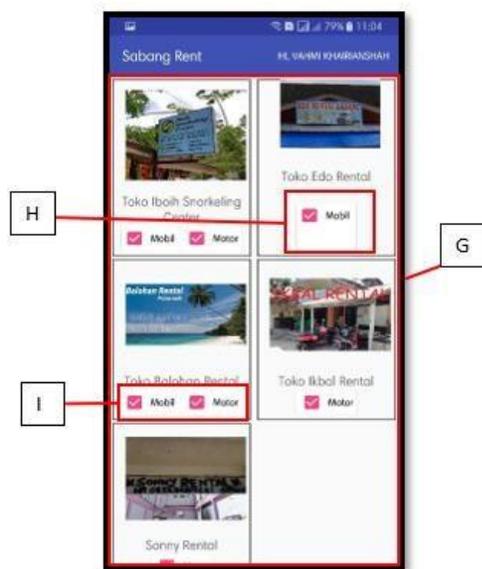
Gambar 4.3 Halaman List Kendaraan

5. Halaman konfirmasi user



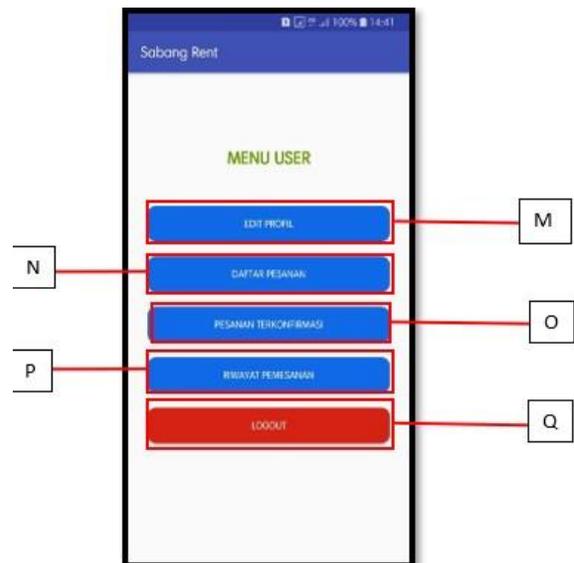
Gambar 4.5 Halaman Konfirmasi User

4. Halaman list toko



Gambar 4.4 Halaman List Toko

6. Halaman menu user

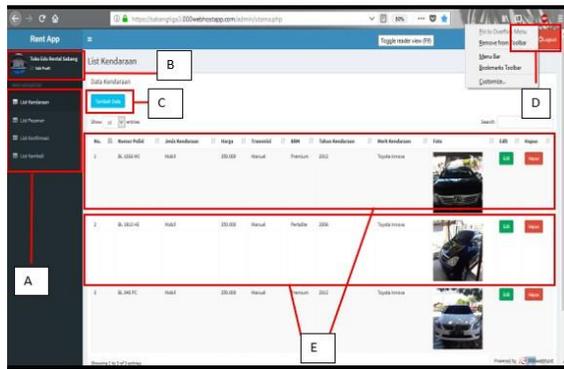


Gambar 4.6 Halaman Menu User

4.2.2 Tampilan Aplikasi Admin

Hasil penelitian pada tampilan aplikasi web *admin user* meliputi tampilan yang dapat di akses oleh *admin*, namun berbeda dengan *user* jika *admin* ingin mengakses salah satu ataupun keseluruhan halaman web, *admin* harus memenuhi perintah login agar dapat mengakses halaman yang berada pada web *admin*.

1. Halaman list kendaraan *admin*

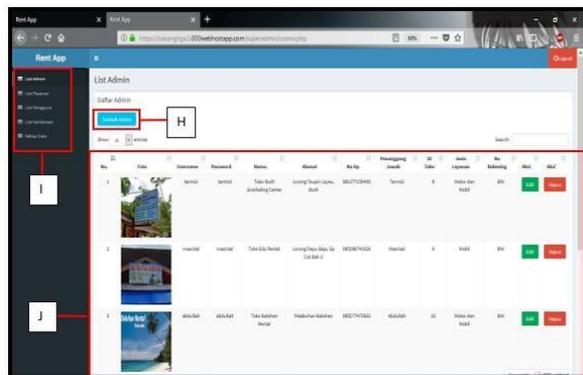


Gambar 4.7 Halaman List Kendaraan Admin

4.2.3 Tampilan Aplikasi Super Admin

Aplikasi ini adalah aplikasi yang digunakan oleh *super admin* untuk mengelola semua *admin* dan *user*. Semua data *admin* dan *user* dapat ditampilkan di halaman web *superadmin*.

1. Halaman list *admin*



Gambar 4.10 Halaman List Admin

4.3 Pengujian Aplikasi

Pengujian aplikasi ini bertujuan untuk menguji komponen aplikasi yang telah dirancang sebelumnya dan untuk memastikan bahwa setiap elemen dari aplikasi telah berfungsi sesuai dengan yang diharapkan. Dalam pengujian ini akan membahas mengenai rencana pengujian, dan kasus atau hasil pengujian.

Seperti yang telah di bahas pada BAB III mengenai metode pengujian aplikasi yang menggunakan pengujian Black Box, maka pengujian dengan metode *Black Box* memungkinkan untuk membuat himpunan kondisi *input* yang akan mengamati seluruh syarat-syarat fungsional suatu program.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian tugas akhir ini berdasarkan hasil perancangan Sistem Informasi Penyedia Jasa Kendaraan Bermotor di Kota Sabang Berbasis Android adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini nantinya dapat membantu wisatawan kota sabang yang ingin mencari informasi mengenai jasa penyewaan kendaraan bermotor dan para penyedia jasa penyewaan kendaraan bermotor di kota Sabang untuk saling bertukar informasi.
2. Data yang dimasukkan dalam aplikasi ini dibuat secara dinamis, sehingga data-data yang terdapat pada aplikasi dapat di lakukan penambahan, penghapusan, dan perubahan data.

5.2 Saran

Pada aplikasi Sistem Informasi Layanan Penyedia Jasa Kendaraan Bermotor Di Kota Sabang Berbasis Android ini masih banyak memiliki kekurangan, salah satunya adalah fitur *upload* bukti pembayaran agar lebih memudahkan user dan admin dalam bertansaksi. Oleh karena itu, diperlukanya pengembangan ke arah yang positif di masa

mendatang guna memaksimalkan penggunaan aplikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arianto. 2016. *Emisi Partikulat Kendaraan Bermotor dan Dampak Kesehatan*. Malang. Tim UB
- Fachrul. 2015. *Cepat Menguasai Pemrograman Android*. Malang. Tim UB
- Hutahaean, Jeperson. 2014. *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta. Deepublish.
- Hanif. 2007. *Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern*. Yogyakarta. Andi
- M.Tohar. 2000. *Membuka Usaha Kecil*. Yogyakarta. Karnisius
- Nazaruddin, Safaat. 2011. *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smarthpone dan Tablet Pc Berbasis Android*. Bandung. Informatika
- Prasetio, Adhi. 2014. *Buku Sakti Webmaster*. Jakarta. Mediakita.
- Rickyanto, Isak. 2003. *Dasar Pemrograman Java 2*. Yogyakarta. Andi.
- Yanto, Rudi. 2016. *Manajemen Basis data menggunakan MySQL*. Yogyakarta. Deepublish.
- Mulyani, Sri. 2016. *Metode Analisis dan Perancangan sistem*. Bandung. Abdi Sistematika.
- Muslihudin. 2016. *Analisis dan perancangan sistem informasi menggunakan model terstruktur dan UML*. Yogyakarta. Andi.
- Pemerintah Kota Sabang. 2013. *Sejarah Kota Sabang*, [online]. (<http://www.sabangkota.go.id/index.php/page/3/sejarah-sabang>), diakses tanggal 1 Juli 2018.